

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPA

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003* menjelaskan bahwa “pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, tabiat, serta terbentuknya sikap dan keyakinan pada peserta didik”. (Parwanti,2018:108) menyebutkan 6 unsur pembelajaran yang meliputi: “lingkungan fisik, lingkungan sosial, penyajian oleh guru, materi pembelajaran, proses, dan produk pembelajaran. Istilah dari pembelajaran yakni proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar. *Sains* atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto,

2013:167). Hakikat pembelajaran *sains* yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap. Sikap dalam pembelajaran IPA yang dimaksud adalah sikap ilmiah meliputi sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa, dan objektif terhadap fakta.

Ilmu pengetahuan sebagai produk yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh ilmuwan dan terbentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai produk antara lain: fakta dalam IPA yakni pernyataan-pernyataan tentang benda-benda yang benar-benar ada atau peristiwa yang benar terjadi, konsep IPA yakni ide yang mempersatukan fakta-fakta IPA, prinsip IPA yakni generalisasi tentang hubungan diantara konsep-konsep IPA, hukum-hukum alam yakni prinsip-prinsip IPA yang sudah diterima meskipun bersifat tentatif tetapi mengalami pengujian yang berulang-ulang, teori ilmiah yang merupakan kerangka yang lebih luas dari fakta-fakta, konsep, dan prinsip yang saling berhubungan.

Ilmu pengetahuan alam sebagai proses yaitu menggali dan memahami pengetahuan tentang alam karena IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep, maka IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan. Proses dalam memahami IPA disebut keterampilan proses (*science process skills*), keterampilan itu meliputi mengamati, mengukur, mengklasifikasikan, dan menyimpulkan. Mengamati adalah mengumpulkan semua informasi dengan pancaindra. Penarikan kesimpulan adalah kesimpulan setelah melakukan observasi dan berdasarkan

pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Keterampilan proses selain mengamati dan penarikan kesimpulan terdapat komponen lain seperti mengklasifikasikan dan mengukur, namun yang menjadi dasar keterampilan proses adalah merumuskan hipotesis dan menginterpretasikan data melalui proses-prosedur tertentu seperti melakukan percobaan dan pengukuran.

Ilmu pengetahuan alam sebagai sikap yakni sikap ilmiah yang harus dikembangkan dalam pembelajaran IPA. Ada sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah menurut (Sulistyorini, 2006) dalam pembelajaran IPA yaitu: sikap ingin tahu, ingin mendapat sesuatu yang baru, sikap kerjasama, tidak putus asa, tidak berprasangka, bertanggung jawab, berfikir kritis, mawas diri, dan kedisiplinan diri. Sikap ilmiah tersebut dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA pada saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi, dan kegiatan di kelas atau di lapangan.

Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dalam *Permendiknas No.22 tahun 2006* dimaksudkan untuk: “Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan YME berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, mengembangkan pengetahuan alam dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, membuat keputusan, meningkatkan kesadaran

untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, serta untuk memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya”.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut Sanjaya (2010:204) berarti “perantara atau pengantar”. Media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. (Munadi, 2010:1) memiliki pendapat lain tentang media pembelajaran yakni “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan penerima pesan dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *over head projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya (Sanjaya,2010:205). Pernyataan tentang berbagai pengertian media ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media

bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, atau bahan cetakan saja, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber atau dapat berupa kegiatan diskusi, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan belajar dengan menyesuaikan tingkat perkembangan atau tahap belajar dari usia siswa.

Tingkat perkembangan belajar siswa kelas IV SDN Tumpukrenteng yang usianya 10 tahun adalah dengan media konkret atau benda nyata. Siswa akan lebih mudah menerima dan memahami penjelasan guru mengenai materi pembelajaran IPA dengan adanya media benda konkret atau nyata.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut. Hal seperti ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa, oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih konkret, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, dilakukan melalui kegiatan yang dapat mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya (Sanjaya,2010:207). Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan media untuk memberikan informasi dan menyampaikan materi dengan baik

kepada siswa. Dengan adanya media hal yang bersifat abstrak menjadi konkret.

Media pembelajaran yang dibentuk dan dikembangkan sebagai alat penyampaian pesan atau materi pasti juga memiliki manfaat, Arsyad (2009:26) mengemukakan manfaat media pembelajaran, antara lain: “memperjelas penyajian pesan dan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka”. Penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media visual, audiovisual, atau model.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi yang meliputi: 1.) menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu yang dapat diabadikan melalui foto, video, atau audio. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya bunga melakukan penyerbukan melalui hasil foto atau video dan proses pertumbuhan bunga, 2.) Manipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. Guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme, misalnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang proses penyerbukan bunga dapat disajikan melalui film atau video, 3.) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa, sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat, 4.) Media pembelajaran memiliki nilai

praktis seperti: mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, mengatasi batas ruang kelas, memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan siswa, menanamkan konsep dasar yang benar dan tepat, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk belajar dengan baik. (Sanjaya,2010:210).

Pengertian media pembelajaran dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi dari sudut pandang cara melihat media (Sanjaya,2010:210). Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi 3 yaitu: *media auditif*, merupakan media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara, *media visual*, merupakan media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media visual dapat berupa film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis, *media audiovisual* yakni jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video, dll. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik karena mengandung kedua unsur jenis media auditif dan visual.

Media pembelajaran dilihat dari kemampuan jangkauannya dibagi menjadi 2 yaitu: media yang memiliki daya liput yang luas dan media yang memiliki daya liput terbatas. Media dengan daya liput luas seperti radio dan televisi, melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus dan media yang mempunyai daya liput yang terbatas dalam ruang dan waktu, seperti film slide, video, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran dilihat dari teknik pemakaiannya dibagi kedalam *media yang diproyeksikan*, seperti film, *slide*, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film proyektor untuk memproyeksikan film, *slide* proyektor untuk memproyeksikan film slide, dan *media yang tidak diproyeksikan*, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran dan klasifikasi jenis media, dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan alat pengantar atau penyampaian materi pembelajaran yang diklasifikasikan menjadi: media audiovisual, seperti: film suara, pita video, film tv. Media audio, seperti: film rangakai suara dan radio. Media visual seperti film bisu, halaman cetak, foto, *slide* bisu, dan media cetak seperti: buku, modul, dan bahan ajar.

d. Media *Magic Flower*

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media *Magic Flower* merupakan jenis media visual 3 dimensi berbentuk kubus yang dapat dilihat dari 4 sisi. Media *Magic Flower*

ini adalah media yang efektif dan fleksibel. Media *Magic Flower* sangat membantu guru dalam menyampaikan dan menjelaskan materi dengan jelas dan sistematis karena bagian bunga yang telah dirancang berurutan mulai bagian bunga bagian bawah hingga bagian bunga paling atas. Penggunaan media memerlukan interaksi dengan siswa dan aktivitas belajar siswa yang berhubungan dengan materi bagian bunga sempurna, sehingga *magic flower* dapat meningkatkan aktivitas siswa yang meliputi *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *mental activities*, *motor activities*, dan *emotional activities*.

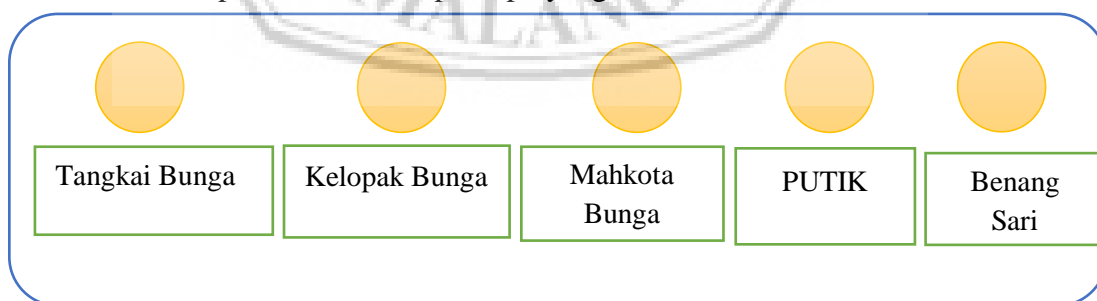
Siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran IPA materi bagian bunga dengan menggunakan media *magic flower*. Media *magic flower* adalah tiruan bentuk bunga sempurna yang terbuat dari bahan sintetis yang berkualitas sehingga tidak mudah sobek. Bagian bunga yang ada pada *magic flower* lengkap dan tersusun secara rapi agar tidak membingungkan guru yang akan menyampaikan materi dan siswa yang akan melakukan praktik atau melakukan pengamatan terhadap benda konkret *magic flower* tersebut.

Bentuk kubus yang terdiri dari 6 sisi sebagai pelindung *magic flower* bunga sempurna tersebut terbuat dari mika atau *fiber*. Peneliti tidak menggunakan sisi kubus dari kaca karena mempertimbangkan jangka waktu penggunaan *magic flower* untuk siswa kelas IV tahun sekarang dan tahun pelajaran yang akan datang agar medianya tidak mudah pecah dan tahan lama. Mika atau *fiber* juga sangat mudah didapatkan di lingkungan sekitar siswa

dan guru. Pemilihan mika atau *fiber* sebagai sisi kubus *magic flower* ini juga mudah dibentuk dan ditempelkan namun tidak mudah pecah dan rusak.

e. Langkah-langkah Pembuatan Media *Magic Flower*

Dalam pembuatan media *Magic Flower* terdapat dua langkah yang harus dilakukan, yaitu mempersiapkan alat dan bahan serta cara membuat media *Magic flower*, langkah pembuatannya meliputi: Alat dan bahan: 1.) Mika bening, 2.) Triplek, 3.) Lem tembak, 4.) Gunting, 5.) Penggaris, 6.) Tiruan bentuk bunga sempurna, 7.) Lampu kecil, 8.) Kabel, 9.) Spidol. Cara pembuatan media *Magic Flower* meliputi: 1.) Mengukur luas triplek sebagai alas media *magic flower*, 2.) Mengukur panjang dan luas mika bening untuk digunakan sebagai sisi-sisi kubus agar *magic flower* didalam kubus dapat bertahan lama dan tidak mudah rusak, 3.) Memotong triplek yang telah diukur, 4.) Memotong mika bening yang telah diukur, 5.) Memasang lampu-lampu kecil dan kabel pada setiap bagian bunga, 6.) Memasang tombol dari setiap lampu yang terkait, 7.) Membuat menu atau kata kunci bagian bunga di setiap tombol terhadap lampu yang berbeda.



Gambar 2.1 Menu *Magic Flower*

f. Kelebihan dan Kelemahan Media *Magic Flower*

Setiap media pembelajaran yang diterapkan guru dan siswa, pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Sanjaya (2010:212) kelebihan media dapat memperjelas suatu materi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan. Kelebihan Media *magic flower* diantaranya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan dan menjelaskan materi yang berkaitan dengan bunga sempurna serta fungsi-fungsinya. Guru dapat menjelaskan bagian dan fungsi bunga sempurna secara sistematis dan detail. Guru cukup menekan tombol yang ada pada menu sisi kubus untuk menunjukkan masing-masing dari bagian bunga. Media *magic flower* akan menuntut siswa untuk bersikap aktif karena penggunaan media ini memerlukan interaksi dengan siswa, sehingga banyak aktivitas belajar yang akan dilakukan siswa. Siswa juga lebih mudah untuk memahami makna dan fungsi dari setiap bagian bunga serta mampu mengklasifikasikan detail setiap bagiannya yang sudah dilengkapi dengan lampu. *Magic flower* dapat dijangkau dari penglihatan siswa dan dapat dilihat dari 4 sisi yang berbeda. Media *Magic Flower* dapat digunakan didalam kelas maupun di ruangan terbuka (*class outdoor*). Lampu yang terdapat pada setiap bagian bunga *Magic Flower* akan tetap terlihat walaupun di luar ruangan kelas.

Kelemahan Media *Magic Flower* yakni siswa harus selalu dengan dampingan dan bimbingan guru, karena siswa SD yang masih memiliki rasa ingin tahu tinggi agar tidak berimbas pada kejahilannya untuk mengotak atik media sehingga media yang seharusnya tahan lama dan berfungsi dengan baik

menjadi kurang maksimal dalam penggunaannya. Penggunaan *Media Magic Flower* yang terlalu lama menyalakan lampu akan membuat lampu semakin meredup karena baterai lampu yang habis atau menipis, sehingga harus mengganti baterai lampu atau mengganti lampu jika terdapat lampu yang dalam penggunaannya mulai meredup.

4. Aktivitas Belajar

Proses kegiatan belajar mengajar atau yang biasa disebut dengan proses pembelajaran pasti akan melibatkan aktivitas siswa dan guru. Aktivitas belajar merupakan kegiatan belajar yang harus dilaksanakan dengan giat, rajin, berusaha dengan sungguh-sungguh dan selalu melibatkan aktivitas fisik (Gultom, J, 2002). Guru menuntut siswa untuk berperan aktif sehingga akan banyak aktivitas belajar yang dilakukan siswa. Diedrich (2010:101) menyebutkan ada tujuh aktivitas siswa dalam pembelajaran, meliputi *visual activities* yakni aktivitas yang berupa mengamati, memperhatikan, menyimak penjelasan guru, dan membaca petunjuk yang diberikan oleh guru, *oral activities* yakni memberi saran, bertanya, mengemukakan pendapat, dan menyatakan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru, *listening activities* yakni mendengarkan dan menyimak, *writing activities* yakni siswa menulis materi yang dijelaskan guru, menulis kesimpulan materi, mencatat informasi penting, *motor activities* yakni siswa melakukan percobaan atau praktikum dan menggunakan media pembelajaran, *mental activities* yakni siswa menanggapi, mengingat, memecahkan soal dan menganalisis, *emotional activities* yakni siswa memiliki minat belajar, bersemangat dalam pembelajaran, dan senang dengan penggunaan media dalam

kegiatan pembelajaran. Indikator dari tujuh aktivitas tersebut dijelaskan pada rincian tabel 2.1 dibawah ini:

Tabel 2.1 Indikator dan Instrumen Aktivitas Belajar

No.	Jenis Aktivitas	Indikator	Instrumen Aktivitas Belajar Siswa
1.	<i>Visual Activities</i>	a. Menyimak penjelasan guru	Siswa memperhatikan/menyimak penjelasan guru di depan kelas
		b. Membaca petunjuk yang diberikan guru	Siswa memperhatikan petunjuk yang diberikan guru untuk mengerjakan tugas
2.	<i>Oral Activities</i>		Siswa membaca buku pegangan
		a. Bertanya	Siswa bertanya kepada guru dan teman
		b. Memberi saran	Siswa aktif berdiskusi
		c. Mengemukakan pendapat	Siswa aktif mengeluarkan pendapat dan gagasannya
3.	<i>Listening Activities</i>	d. Menyatakan jawaban menurut individu	Siswa aktif menjawab pertanyaan guru
		a. Mendengarkan	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama
4.	<i>Writing Activities</i>	b. Menyimak	Siswa menyimak presentasi teman di depan kelas
		a. Menulis penjelasan guru	Siswa menulis di buku tulis materi yang dijelaskan oleh guru
		b. Menulis kesimpulan materi	Siswa menuliskan kesimpulan dari materi atau pembelajaran yang belum dimengerti untuk ditanyakan
5.	<i>Motor Activities</i>	c. Mencatat informasi penting	Siswa menulis hal-hal penting atau informasi pengamatan
		a. Menggunakan media	Siswa menggunakan media atau menerapkan di depan kelas
6.	<i>Mental Activities</i>	a. Menanggapi	Siswa merespon/menjawab pertanyaan guru seputar materi pembelajaran

Lanjutan Tabel 2.1 Indikator dan Instrumen Aktiitas Belajar

No.	Jenis Aktivitas	Indikator	Instrumen Aktivitas Belajar Siswa
		b. Mengingat	Siswa menjawab dengan benar seputar pertanyaan yang diberikan guru tentang materi yang dijelaskan sebelumnya
		c. Memecahkan soal	Siswa mampu menjawab soal yang diberikan guru
		d. Menganalisis	Siswa mampu menganalisis hasil pengamatan yang dilakukan
7.	<i>Emotional Activities</i>	a. Menaruh minat	Siswa memiliki minat belajar dan rasa ingin tahu tinggi tentang materi yang akan diajarkan
		b. Bersemangat	Siswa antusias/tidak bosan dengan kegiatan pembelajaran
		c. Senang dengan pembelajaran menggunakan media	Siswa terlihat lebih semangat jika pembelajaran menggunakan media untuk penjelasan materi

Sumber: Diedrich (2010) dengan olahan peneliti

4. Hasil Belajar

Keberhasilan suatu pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru terhadap siswa akan diketahui keberhasilannya dengan memperhatikan hasil belajar siswa. Secara sederhana, yang dimaksud dengan “hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional” (Susanto,2013:5). Sudjana (2013:1) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ranah kognitif dalam hasil berhubungan dengan kemampuan berfikir seseorang. Enam jenjang ranah kognitif dalam taksonomi *bloom* meliputi: 1.) Pengetahuan, yang mencakup kemampuan seseorang dalam mengingat semua jenis informasi yang diterima. Jenjang pengetahuan ini merupakan jenjang yang paling rendah dilihat dari sudut proses berfikirnya, 2.) Pemahaman, informasi yang masuk tidak hanya disimpan melainkan diolah untuk menjadi informasi yang lebih tinggi kedudukannya, 3.) Aplikasi, merupakan kemampuan menggunakan sesuatu dalam kondisi tertentu serta memerlukan pertimbangan mengenai relevansi terhadap kreativitas dan ketelitian, 4.) Analisis, yakni kemampuan seseorang untuk melihat komponen-komponen dari satu kesatuan yang terdapat pada satuan informasi yang diterima, 5.) Sintesis, merupakan kemampuan siswa dalam mengamati komponen yang terpisah dan menyimpulkan apa yang telah diperoleh dari pengamatan tersebut, 6.) Evaluasi, yakni pemberian pertimbangan mengenai nilai informasi dengan menggunakan kriteria.

Ranah afektif berhubungan dengan minat, perhatian, sikap, proses, dan pembentukan karakteristik. Lima jenjang dalam ranah afektif dalam taksonomi *bloom*, yakni: 1.) Penerimaan, yakni jenjang pertama yang membuka alat indera seseorang terhadap dunia luar yang memberikan kesempatan kepada diri kita untuk berubah, 2.) Penanggapan, adalah jenjang yang menerima stimulus dan memberikan reaksi terhadap stimulus yang diterima, 3.) Penghargaan, pada jenjang ini aktivitas lebih tinggi dari jenjang penanggapan, 4.) Pengorganisasian,

jenjang ini dapat terjadi jika seseorang berada pada situasi atau nilai lebih dari satu sikap, 5.) Penjatidirian, nilai sikap sudah menjadi milik seseorang.

Ranah psikomotor berhubungan dengan kemampuan manipulasi atau kemampuan gerak yang dikendalikan oleh kematangan psikologis. Ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Enam jenjang keterampilan menurut (Sudjana,2013:30) yaitu gerakan reflex atau keterampilan pada gerakan yang tidak sadar, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan *skill*, dan kemampuan yang berhubungan dengan interaksi atau komunikasi.

Ranah hasil belajar kognitif lebih dominan dalam kegiatan proses pembelajaran jika dibandingkan dengan ranah afektif dan psikomotor. Ranah hasil belajar afektif berkenaan dengan perasaan, minat, perhatian, dan lain sebagainya. Ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berhubungan dengan penggunaa media *Magic Flower* yang telah dilakukan peneliti sebelumnya, meliputi:

Penelitian terdahulu oleh Gamiaci (2016) yang berjudul “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA materi Sumber Energi Siswa kelas II SDN 06 Ngunut”, menyimpulkan bahwa dengan adanya media dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dengan peningkatan skor aktivitas dari siklus I 67,67% ke siklus II dengan presentase 85,67% dan hasil

belajar siswa sudah baik, mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu dari rata-rata 71,60 pada siklus I dan siklus II meningkat menjadi 84,80.

Penelitian Purwanti (2009) yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Pembelajaran IPA dengan Media Benda Konkret pada siswa kelas II SDN 1 Kaling Tasikmadu Karang Anyar”, menyimpulkan bahwa dengan penggunaan media benda konkret dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Peningkatan skor aktivitas dari siklus I 55,10% ke siklus II dengan presentase menjadi 78,13%.

Penelitian oleh Darmiah (2015) yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa kelas IV SD Inpres Perumnas pada Materi Kepahlawanan melalui Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT)”, menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif VCT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV Semester I SD Inpres Perumnas yang ditunjukkan dengan hasil tes sebelum dilakukan tindakan dan setelah melakukan tindakan. Ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan awal dari 46% menjadi 77% di siklus I, dan siklus II menjadi 100%

Penelitian oleh Suarmika (2016) yang berjudul “Model Kooperatif GI Berbasis Outdoor Study untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar”, menyimpulkan bahwa aktivitas siswa cenderung meningkat selama pelaksanaan tindakan pada masing-masing siklus dengan presentase pada siklus I 65% menjadi 90%, serta meningkatnya hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I 57% menjadi 94,3% pada siklus II.

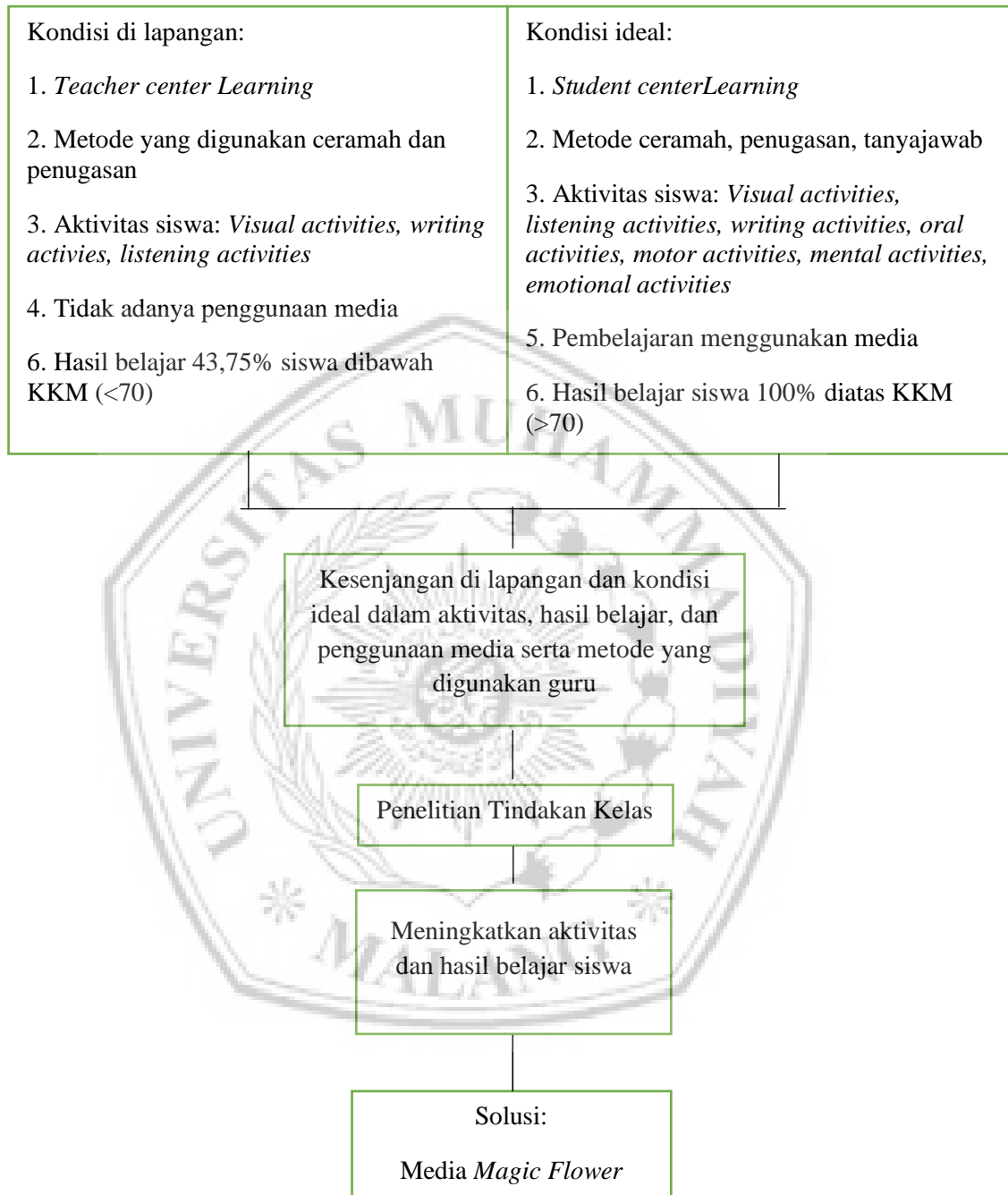
Penelitian oleh Nuriati (2014) yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Konsep Struktur Bunga dan Fungsinya Menggunakan Pendekatan Kontesktual du Kelas IV SDN Babo Makmur Morowali” menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari tes akhir pada setiap siklus pada hasil tes. Siklus I sebesar 65% presentase siswa secara klasikal dan pada siklus II presentase siswa secara klasikal yakni 84%.

Penelitian oleh Hardiyanto (2013) yang berjudul “Penerapan Mind Mapping sebagai media dalam meningkatkan kemampuan belajar IPA pada siswa kelas IV SDN 1 Sengare”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar IPA siswa kelas IV. Penelitian ini membantu siswa untuk belajar IPA secara efisien, efektif, dan menyenangkan. Dalam penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dengan adanya penerapan media pada proses pembelajaran.

Penelitian oleh Ernawati (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPA kelas IV tahun ajaran 2015/2016 di SD”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan daya serap siswa terhadap pembelajaran IPA karena media dan sumber belajar yang masih terbatas. Hasil penelitian komik ditunjukkan dengan penilaian skor rata-rata kevalidan sebesar 85,05% dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni terletak pada media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran IPA, serta variabel yang digunakan yakni aktivitas dan hasil belajar.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.2 Kerangka Pikir